

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik merupakan salah satu karya sastra yang banyak diminati oleh pembaca. Penikmat komik biasanya terdiri dari anak-anak, remaja bahkan dewasa. Hal ini dikarenakan adanya balon-balon kata yang dipadukan dengan gambar-gambar, serta cerita yang menghibur membuat komik menjadi bacaan yang menarik.

Di Jepang, komik disebut dengan “*Manga*”, sedangkan pengarangnya disebut dengan “*Mangaka*”. Komik Jepang memiliki beragam genre, diantaranya genre aksi, petualangan, komedi dan olahraga. Objek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah komik *Kuroko no Basuke* yang merupakan salah satu komik terbitan Jepang. Komik *Kuroko no Basuke* karya Fujimaki Tadatoshi ini pertama kali diterbitkan pada tahun 2008 dalam majalah mingguan *Shonen Jump* (MyAnimeList.net). Komik *Kuroko no Basuke* merupakan komik yang bergenre olahraga khususnya basket dan merupakan komik populer yang memiliki total penjualan semua serinya hingga sebanyak 24 juta kopi dalam kurun waktu 3 tahun. Komik yang terdiri dari 30 volume ini bahkan mendapatkan penayangan serial anime hingga 3 musim.

Komik *Kuroko no Basuke* mengisahkan tentang tim basket SMA Seirin yang mengikuti ajang kompetisi basket antar sekolah di Jepang. Tim Seirin yang baru dibentuk selama satu tahun ini akan berjuang untuk menghadapi tim-tim

tangguh, terutama tim yang di dalamnya masing-masing memiliki anggota “*Kiseki no Sedai* (Generasi Keajaiban)”.

Diceritakan bahwa para *Kiseki no Sedai* dulu merupakan lima orang anggota tim basket SMP Teiko yang menjuarai seluruh kompetisi basket. Kelima pemain reguler tim basket Teiko itu adalah Akashi Seijurou, Murasakibara Atsushi, Midorima Shintarou, Aomine Daiki, dan Kise Ryouta. Setelah lulus dari SMP, semua pemain bintang tersebut masuk ke SMA berbeda yang memiliki tim basket handal dan nantinya akan berhadapan satu sama lain, tak terkecuali dengan tim Seirin dalam kompetisi basket antar sekolah di Jepang.

Seorang anggota tim basket Seirin yang bernama Kagami Taiga merupakan tokoh utama protagonis yang ingin merasakan menariknya suatu permainan basket serta mampu membakar semangatnya, karena sejak kedatangannya dari Amerika ke Jepang, Kagami Taiga belum menemukan lawan yang tangguh. Hal itulah yang membuatnya bersemangat setelah mendengar cerita mengenai kehebatan *Kiseki no Sedai*. Dalam perjuangannya mengalahkan *Kiseki no Sedai*, Kagami Taiga dibantu oleh rekan satu timnya, Kuroko Tetsuya yang berperan sebagai cahaya dari tokoh Kagami Taiga. Kuroko Tetsuya menyebut dirinya bayangan dan selalu mendampingi Kagami Taiga bekerjasama untuk mengalahkan *Kiseki no Sedai* dalam pertandingan basket.

Kagami Taiga adalah seseorang yang memiliki semangat tinggi, tetapi perjuangannya untuk mengalahkan lawannya tidak mudah, dalam perjuangannya tersebut seringkali Kagami Taiga harus jatuh bangun untuk mencapai tingkatan para *Kiseki no Sedai*. Kagami Taiga ingin mengalahkan *Kiseki no Sedai* menyangkut harga diri, serta pengakuan atas kemampuan dan aktualisasi dirinya.

Hal tersebut yang menjadi motivasi Kagami Taiga. Berikut merupakan kutipan komik *Kuroko no Basuke* yang memperlihatkan ketertarikan Kagami Taiga terhadap *Kiseki no Sedai*.

火神大我 : オレが求めてんのはお遊びのバスケじゃねー。もっと全力で血が沸騰するような勝負がしてーんだ。けどさっきいいこと聞いたぜ。同学年に「キセキの世代」って強え奴らがいるらしいな。オマエはそのチームにいたんだろ。

(Fujimaki, 2008:vol.01 hal.30)

Kagami Taiga : *Ore ga motometen no wa oasobi no basuke jane. Motto zenryoku de chi ga futtousuruyouna shoubu ga shitenda. Kedo sakki ii koto kiitaze. Dougakunen ni “Kiseki no Sedai”tte tsuyoshi e yatsura ga irurashiina. Omae wa sono chiimu ni itandaro.*

Kagami Taiga : Aku tidak menginginkan bermain basket untuk bersenang senang. Aku ingin bermain dipertandingan serius yang membuat darahku meluap. Tapi tadi aku mendengar hal yang bagus, sepertinya tahun ini ada orang-orang kuat yang dijuluki “*Kiseki no Sedai*”. Kau juga berada dalam tim itu kan?

Pada kutipan di atas diceritakan bahwa Kagami Taiga bermain basket bukan untuk bersenang-senang, melainkan ia sangat menginginkan lawan yang bisa membuatnya bersemangat, ketika mendengar hal mengenai *Kiseki no Sedai*, tokoh Kagami Taiga menjadi tertarik untuk bertanding dan termotivasi mengalahkan semua anggota *Kiseki no Sedai* serta menjadi pemain basket nomor satu di Jepang.

Dirgagunarsa (dalam Alex Sobur 1996:92-94) mengemukakan bahwa motivasi dalam psikologi mempunyai arti rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga bagi terjadinya suatu tindakan. Motivasi dalam diri suatu individu akan mengarahkan individu tersebut untuk mencapai tujuannya. Hull (dalam As'ad, 1995) berpendapat bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh motivasi atau dorongan oleh kepentingan mengadakan pemenuhan atau pemuasan terhadap kebutuhan yang ada pada diri individu. Faktor dorongan ini dikonsepsikan sebagai

kumpulan energi yang dapat mengaktifkan tingkah laku atau sebagai motivasional faktor.

Teori Abraham H. Maslow tentang motivasi dapat diterapkan hampir pada berbagai aspek kehidupan pribadi dan sosial, serta dikarenakan seseorang selalu berusaha memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar guna mencapai tujuannya menjadikan teori ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan mengenai tokoh Kagami Taiga dalam komik *Kuroko no Basuke*.

Tokoh Kagami Taiga diceritakan sebagai seseorang yang memiliki suatu motivasi dan dalam pencapaian tujuannya terlebih dahulu harus memenuhi aspek-aspek kebutuhan menurut teori hierarki kebutuhan yang dipaparkan oleh Abraham H. Maslow. Penelitian ini membahas tingkah laku Kagami Taiga dalam memenuhi motivasi berdasarkan pemenuhan kebutuhannya dan karena tingkah laku Kagami Taiga yang dilakukan tidak seperti orang lain pada umumnya menjadikan alasan kuat untuk peneliti melakukan penelitian yang diberi judul, “Tingkah Laku Bermotivasi Tokoh Kagami Taiga dalam Komik *Kuroko no Basuke* Karya Fujimaki Tadatoshi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah yang akan dikaji peneliti adalah:

1. Bagaimana tema, tokoh, penokohan, dan latar dalam komik *Kuroko no Basuke* karya Fujimaki Tadatoshi?
2. Bagaimana tingkah laku bermotivasi Kagami Taiga dalam komik *Kuroko no Basuke* karya Fujimaki Tadatoshi?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti menganalisis komik *Kuroko no Basuke* dengan menggunakan tinjauan psikologi sastra adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan tema, tokoh, penokohan, dan latar dalam komik *Kuroko no Basuke* karya Fujimaki Tadatoshi
2. Menjelaskan tingkah laku bermotivasi Kagami Taiga dalam komik *Kuroko no Basuke* karya Fujimaki Tadatoshi.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Menjelaskan lebih dalam mengenai tingkah laku bermotivasi seorang tokoh dalam sebuah karya sastra.
2. Menerapkan ilmu dan teori yang dipelajari dalam menganalisis karya sastra.
3. Memberikan kritik terhadap sebuah karya melalui penelitian sastra.
4. Pengembangan studi karya Sastra Jepang dan sumbangsih manfaat kritik sastra ilmiah bagi Fakultas Ilmu Budaya khususnya Sastra Jepang.
5. Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti terhadap karya Sastra Jepang.
6. Diharapkan dapat membantu dan digunakan sebagai referensi pada penelitian selanjutnya.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra sudah banyak dilakukan, namun peneliti belum menemukan penelitian komik *Kuroko no Basuke* karya Fujimaki Tadatoshi sebagai objek penelitiannya. Berdasarkan studi pustaka yang telah peneliti lakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian

yang menggunakan pendekatan psikologi sastra dengan objek yang berbeda, diantaranya:

Pertama, penelitian oleh Rian Cahyadi (2016) dari Universitas Andalas Padang dengan skripsinya yang berjudul “Motivasi Tindakan Tokoh Mashiro Moritaka dalam Komik *Bakuman* Karya Oba Tsugumi; Analisis Psikologi Sastra”. Cahyadi menggunakan teori motivasi Abraham H. Maslow, dan kemudian menyimpulkan bahwa motivasi tindakan pada Mashiro Moritaka adalah untuk memenuhi suatu kebutuhan. Kebutuhan tersebut ialah, kebutuhan cinta, kebutuhan harga diri, dan kebutuhan aktualisasi diri. Motivasi tindakan tokoh Mashiro Moritaka dalam komik *Bakuman* yaitu, menyatakan perasaan, bersosialisasi, membuat komik, meraih penghargaan dan melanjutkan membuat serial komik.

Kedua, Penelitian oleh I Putu Agnes Andika (2014) dari Universitas Udayana dengan judul skripnya “Motivasi Tokoh Ogino Ginko Untuk Meraih Gelar Dokter dalam Novel *Hanauzumi* Karya Junichi Watanabe”. Andika menyimpulkan bahwa motivasi instrinsik Ogino Ginko untuk meraih gelar dokter berawal dari rasa malu dan rasa solidaritasnya terhadap kaum perempuan. Motivasi Ekstrinsik yang dialami oleh Ogino Ginko adalah adanya dorongan dari sahabatnya dan adanya *rewards*, upaya yang dilakukan Ogino Ginko dalam meraih gelar dokternya dengan cara menempuh pendidikan formal disekolah guru perempuan Tokyo dan Universitas Kojuin. Selain itu, ia juga harus menempuh Ujian Lisensi Kedokteran.

Ketiga, penelitian oleh Rani Setianingrum (2008) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul skripsinya “Analisis Aspek Kepribadian Tokoh Utama dalam Novel *Supernova Episode Akar* Karya Dewi Lestari:

Tinjauan Psikologi Sastra”. Setianingrum menganalisis tokoh utama dalam novel *Supernova* yang bernama Bodhi. Bodhi tahan akan serangan arus *westernisasi*, Walaupun ia seorang pengikut aliran punk ia tidak merokok, tidak minum alkohol, tidak memakai obat-obatan terlarang, tidak menganut seks bebas, dan *vegetarian*. Bodhi hidup sebatang kara dan ia termotivasi untuk mencari jati dirinya, petualangan demi petualangan dilakukannya. Setianingrum melakukan analisis dengan menggunakan teori kepribadian humanistik Abraham H. Maslow.

Penelitian dari beberapa tinjauan pustaka di atas membahas mengenai motivasi seorang tokoh dalam pencapaian tujuannya. Cahyadi dan Setianingrum melakukan penelitian dengan menggunakan teori Abraham H. Maslow, sedangkan Andika dalam penelitiannya membahas motivasi seorang tokoh berdasarkan motivasi ekstrinsik. Hal yang membedakan beberapa penelitian tersebut dengan pembahasan yang dilakukan peneliti terletak pada jumlah aspek kebutuhan serta objek penelitian yang berbeda.

1.6 Landasan Teori

Landasan Teori dalam penelitian ini menggunakan teori psikologi sastra dan dibantu dengan unsur instrinsik. Psikologi Sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Pengarang akan menggunakan cipta, rasa, dan karya dalam berkarya. Begitu pula pembaca, dalam menanggapi karya juga tak akan lepas dari kejiwaan masing-masing (Endraswara, 2003:96).

Jatman (dalam Endraswara, 2003:97) berpendapat bahwa karya sastra dan psikologi memang memiliki pertautan yang erat, secara tak langsung dan fungsional. Psikologi dan sastra memiliki hubungan fungsional karena sama-sama

mempelajari keadaan kejiwaan orang lain, bedanya dalam psikologi gejala tersebut riil, sedangkan dalam sastra bersifat imajinatif.

Penelitian dengan psikologi sastra ini juga akan dibantu dengan analisis unsur instrinsik untuk membantu mengetahui bagaimana bentuk kebutuhan tokoh Kagami Taiga dalam komik *Kuroko no Basuke*. Unsur instrinsik merupakan unsur yang saling mempengaruhi dan memiliki hubungan timbal balik, membentuk kesatuan karya sastra yang utuh. Nurgiyantoro (1995: 23) mengungkapkan bahwa unsur instrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri.

Unsur instrinsik dalam komik *Kuroko no Basuke* yang akan dibahas khususnya yaitu tema, tokoh dan penokohan serta latar. Setiap karya fiksi mengandung makna atau tema di dalamnya, untuk memahami sebuah tema diperlukan pemahaman isi dari keseluruhan cerita. Hartoko & Rahmanto (dalam Nurgiyantoro, 1995:68) mengatakan bahwa tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan.

Tokoh merupakan karakter atau pelaku yang ada dalam suatu cerita, sedangkan penggambaran karakter dalam sebuah cerita disebut dengan penokohan. Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro 1995:165) tokoh cerita merupakan orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama oleh pembaca, kualitas moral dan kecenderungan-kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan dilakukan dalam tindakan.

Penokohan Menurut Jones (dalam Nurgiyantoro, 1995:165) adalah gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Penokohan merupakan pelukisan mengenai tokoh cerita, baik keadaan lahir maupun batinnya yang dapat berubah, pandangan hidup, sikap dan keyakinannya.

Latar atau *Setting* adalah tempat, waktu dan suasana terjadinya sebuah peristiwa dalam cerita. Abrams (dalam Nurgiyantoro, 1995:216) berpendapat bahwa latar yang disebut juga sebagai landasan tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

Analisis unsur instrinsik dilakukan untuk membantu mengetahui bagaimana tingkah laku dan kebutuhan Kagami Taiga. Banyak tingkah laku manusia yang dapat diterangkan dalam memperhatikan tendensi individu untuk mencapai tujuan-tujuan personal yang membuat kehidupan bagi individu yang bersangkutan penuh makna dan memuaskan (Maslow dalam Koeswara, 1986: 118).

Teori kebutuhan adalah teori motivasi kerja yang didasarkan pada kebutuhan umum manusia. Teori Maslow punya 3 asumsi:

1. Kebutuhan manusia tidak akan pernah terpuaskan;
2. Perilaku manusia punya tujuan dan dimotivasi oleh kebutuhan untuk merasakan kepuasan; dan
3. Kebutuhan dapat diklasifikasikan menurut struktur hirarki dari yang terpenting, yaitu dari dasar hingga yang lebih kemudian.

Oleh Maslow (dalam Koeswara, 1986: 117-118) kebutuhan manusia yang tersusun bertingkat itu dirinci ke dalam lima tingkatan kebutuhan, yaitu:

a. Kebutuhan Dasar Fisiologis

Kebutuhan fisiologis ini menyangkut kebutuhan untuk menjaga keseimbangan unsur-unsur fisik, seperti oksigen, air, protein, garam, gula, kalsium, mineral dan

vitamin. Serta ada juga kebutuhan untuk aktif, istirahat, tidur dan kebutuhan seksual. Selama hidupnya manusia selalu mendambakan sesuatu, berhasrat dan jarang mencapai taraf kepuasan yang sempurna, kecuali untuk suatu saat yang terbatas. Begitu suatu hasrat berhasil dipuaskan, segera muncul hasrat lain sebagai gantinya.

b. Kebutuhan Akan Rasa Aman

Kebutuhan akan rasa aman ini meliputi seperti kebutuhan perlindungan, keamanan, hukum, kebebasan dari rasa takut, dan kecemasan. Dalam pandangan Maslow kebutuhan rasa aman sudah dirasakan individu sejak kecil ketika ia mengeksplorasi lingkungannya. Pada orang dewasa kebutuhan ini terwujud dalam keinginan mereka seperti mendapatkan pekerjaan yang aman, perencanaan masa pensiun yang matang, asuransi, dan lainnya.

c. Kebutuhan Cinta dan Memiliki

Kebutuhan ini muncul ketika kebutuhan sebelumnya sudah terpenuhi. Timbulnya rasa butuh teman, kekasih, anak dan bentuk hubungan berdasarkan perasaan lainnya. Maslow mengatakan bahwa kita semua membutuhkan rasa ingin diterima oleh orang lain. Kebutuhan ini dipenuhi dengan berteman, berkeluarga ataupun berorganisasi.

d. Kebutuhan Harga Diri

Maslow mengatakan bahwa ada dua bentuk kebutuhan terhadap harga diri ini, yaitu bentuk yang lemah dan yang kuat. Bentuk yang lemah adalah kebutuhan kita untuk dihargai orang lain, kebutuhan terhadap status, kemuliaan, kehormatan, perhatian, reputasi, apresiasi bahkan dominasi. Sementara yang kuat

adalah kebutuhan kita untuk percaya diri, kompetensi, kesuksesan, independens dan kebebasan.

e. Kebutuhan Aktualisasi Diri

Maslow melukiskan kebutuhan aktualisasi sebagai hasrat untuk menjadi diri sepenuhnya, menjadi apa saja menurut kemampuannya. Maslow mendasarkan teori aktualisasi diri dengan asumsi bahwa setiap manusia memiliki hakikat instrinsik yang baik, dan memungkinkan untuk mewujudkan perkembangan. Perkembangan yang sehat terjadi apabila manusia mengaktualisasikan diri dan mewujudkan segenap potensi. Maslow berpendapat bahwa orang-orang yang mampu mengaktualisasikan dirinya juga memiliki kesegaran apresiasi, kemampuan memandang sesuatu, termasuk hal-hal yang kecil. Dari sanalah muncul kemampuan untuk selalu kreatif, inventif, dan orisinal. Salah satu persyaratan untuk mencapai aktualisasi diri adalah terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan sebelumnya.

Penelitian mengenai tingkah laku bermotivasi tokoh Kagami Taiga dalam Komik *Kuroko no Basuke* karya Fujimaki Tadatoshi dianalisis dengan menerapkan teori Hierarki Kebutuhan dari Abraham H. Maslow dan teori psikologi sastra serta dibantu dengan unsur instrinsik. Peneliti akan membahas tingkah laku bermotivasi yang dilakukan oleh tokoh Kagami Taiga dalam komik *Kuroko no Basuke* karya Fujimaki Tadatoshi berdasarkan tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya.

1.7 Metode Penelitian

Karya sastra adalah fenomena kemanusiaan yang kompleks. Di dalamnya penuh makna yang harus digali melalui penelitian yang mendalam pula. Oleh karena itu, dalam melakukan penelitian, peneliti memerlukan metode karena tanpa metode, penelitian sastra hanya sekedar membaca untuk kenikmatan sementara. Metode penelitian sastra adalah cara yang dipilih oleh peneliti dengan mempertimbangkan bentuk, isi, dan sifat sastra sebagai subjek kajian.

Peneliti mengkaji komik *Kuroko no Basuke* dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif menurut Danandjaja (dalam Endraswara, 2003:222) menghendaki adanya pemaparan kata-kata atau kalimat dan tidak menggunakan angka-angka statistik. Dalam bidang sastra dikenal dengan metode penelitian deskriptif analisis merupakan metode yang dilakukan dengan mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis.

Adapun langkah-langkah dan teknik penelitian yang akan peneliti lakukan adalah :

1. Mengumpulkan data dengan cara membaca komik *Kuroko no Basuke* karya Fujimaki Tadatoshi, kemudian mencatat data-data yang ditemukan berupa kata, frase, serta kalimat yang ada pada objek.
2. Menganalisis data yang berhubungan dengan tokoh Kagami Taiga dalam komik *Kuroko no Basuke* karya Fujimaki Tadatoshi. Data yang sudah didapatkan kemudian dianalisis dengan menerapkan teori hierarki kebutuhan Abraham H. Maslow dan dibantu dengan mengkaji unsur instrinsik khususnya tema, tokoh, penokohan serta latar. Hal ini

berguna untuk mendukung analisa terhadap tokoh Kagami Taiga dalam komik *Kuroko no Basuke*.

3. Data disajikan dengan bentuk deskriptif, dengan cara menampilkan potongan adegan-adegan beserta kutipan balon kata yang ada dalam komik. Penyajian data dalam bentuk deskriptif berguna untuk memberikan penjelasan dan pemahaman sesuai dengan rumusan masalah.

8. Sistematika Penulisan

Penelitian yang baik memiliki sistematika penulisan yang sistematis.

Adapun sistematika penulisan yang peneliti gunakan adalah:

- Bab I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, landasan teori, metode dan teknik penelitian serta sistematika penulisan.
- Bab II : Unsur-unsur instrinsik yang mencakup tema, tokoh, penokohan dan latar dalam komik *Kuroko no Basuke*.
- Bab III : Analisis data mengenai bentuk tingkah laku bermotivasi Kagami Taiga terhadap *Kiseki no Sedai* dalam komik *Kuroko no Basuke* karya Fujimaki Tadatoshi Tinjauan Psikologi Sastra.
- Bab IV : Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.